

# Penggunaan Permainan Bingo untuk Menstimulasi Literasi Numerasi Anak Usia 5-6 Tahun

Siti Nur Syamsiyah<sup>1</sup>, Winda Sherly Utami<sup>2</sup>, Asih Nur Ismiatun<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Jambi, Indonesia

<sup>1</sup> [sitinursyamsiyah@gmail.com](mailto:sitinursyamsiyah@gmail.com), <sup>2</sup> [windasherly@unja.ac.id](mailto:windasherly@unja.ac.id), <sup>3</sup> [asihnurismi@unja.ac.id](mailto:asihnurismi@unja.ac.id)

Received: 12 October, 2025; Accepted: 12 November, 2025

## Abstract

*This study aims to determine the effect of bingo games on the numeracy literacy skills of children aged 5-6 years at An-Nizham Islamic Kindergarten, Jambi City. The type of quantitative research uses the Pre-Experimental Design method with One Group Pretest-Posttest Design, a sample of 15 children in group B. Data collection uses the total sampling method with an observation sheet instrument that has been tested for validity. Data analysis was carried out using the normality test, homogeneity test, and paired sample test. The results showed that there was a significant influence between children's numeracy literacy skills on the pre-test and post-test data, with  $t_{count} > t_{table}$  ( $18.92 > 2.110$ ). The calculation of the effect size using the Cohen formula showed an effect of 5.11 which is included in the "strong effect" category on children's numeracy literacy skills. In conclusion, the use of bingo games has a positive effect on the numeracy literacy skills of children aged 5-6 years at An-Nizham Islamic Kindergarten, Jambi City.*

**Keywords:** *Bingo Game, Numeracy Literacy, Early Childhood*

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan bingo terhadap kemampuan literasi numerasi anak usia 5-6 tahun di TK Islam An-Nizham Kota Jambi. Jenis penelitian kuantitatif menggunakan metode Pre-Experimental Design dengan One Group Pretest-Posttest Design, sampel sebanyak 15 anak pada kelompok B. Pengumpulan data menggunakan metode total sampling dengan instrumen lembar observasi yang telah diuji validitasnya. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji sampel berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kemampuan literasi numerasi anak pada data pre-test dan post-test, dengan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $18,92 > 2,110$ ). Perhitungan effect size dengan menggunakan rumus Cohen menunjukkan pengaruh sebesar 5,11 yang termasuk dalam kategori "strong effect" terhadap kemampuan literasi numerasi anak. Kesimpulannya, penggunaan permainan bingo berpengaruh positif terhadap kemampuan literasi numerasi anak usia 5-6 tahun di TK Islam An-Nizham Kota Jambi.

**Kata Kunci:** Permainan Bingo, Literasi Numerasi, Anak Usia Dini

**How to Cite:** Ayuningtyas, V., Muazzomi, N., Utami, WS. (2025). Pengembangan Media Flip Chart Untuk Meningkatkan Pemahaman Pendidikan Seksual Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*. 12 (2), 125-132.

## PENDAHULUAN

Pendidikan dirancang secara sistematis, peserta didik memiliki kesempatan untuk berkembang dalam lingkungan belajar yang mendukung. Potensi yang dikembangkan mencakup aspek spiritual, kemampuan mengendalikan diri, penguatan karakter, kecerdasan, nilai-nilai moral, serta keterampilan esensial dalam kehidupan sosial (Rahman dkk, 2022). Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan dapat mengoptimalkan potensi mereka, baik dalam hal fondasi moral yang dibangun dari kekuatan spiritual maupun dalam penguasaan keterampilan pengendalian diri untuk menghadapi berbagai tantangan hidup.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) memiliki peran fundamental dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk kognitif, sosial, emosional, dan motorik. Shofia & Dadan (2021) mengemukakan pendidikan anak usia dini merupakan upaya yang dilakukan untuk memberikan stimulasi yang diperlukan sejak lahir hingga usia enam tahun agar pertumbuhan fisik dan perkembangan psikologis mereka optimal. Pendidikan anak usia dini berlangsung melalui berbagai pengalaman yang dialami anak, baik melalui interaksi verbal, pengamatan terhadap perilaku dan sikap orang lain, maupun perlakuan yang mereka terima (Hasni, 2021). Dengan adanya stimulasi yang tepat, diharapkan anak memiliki kesiapan yang lebih baik dalam menghadapi tahapan pendidikan selanjutnya. Pada tahap ini, anak berada dalam golden age, yaitu periode emas dalam perkembangan mereka, di mana otak berkembang sangat cepat dan membentuk jutaan koneksi saraf baru setiap detiknya (Arifudin, 2022). Utami, dkk (2023) menjelaskan bahwa pada fase ini anak mengalami berbagai pertumbuhan dan perkembangan secara menyeluruh dalam hidupnya, seluruh perkembangan dan potensi yang dimiliki anak dapat dikembangkan secara optimal. Oleh karena itu, rentang usia ini sangat krusial untuk membangun fondasi keterampilan yang akan berdampak pada kehidupan mereka di masa mendatang. Hal ini menandakan seluruh aspek perkembangan anak seperti kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik, bakat, spiritual, dan kecerdasan perlu diperhatikan dan distimulasi (Utami & Harianja, 2023).

Salah satu keterampilan penting yang harus dikembangkan sejak usia dini adalah literasi numerasi. Ratnasari (2020) menyatakan bahwa literasi numerasi adalah kemampuan dalam memahami angka dan simbol matematika serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan ini menjadi bagian dari literasi dasar yang memungkinkan seseorang untuk mengakses informasi, memahami konsep baru, serta beradaptasi dengan perubahan yang terjadi di lingkungan sekitar (Rahmadeni, 2022). Penguasaan literasi numerasi juga diperlukan agar anak mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi di era digital. Generasi mendatang perlu menguasai keterampilan mendasar dalam proses perhitungan numerik, termasuk penjumlahan, pengurangan, perkalian, serta pembagian. Pengenalan literasi numerasi kepada anak-anak dapat dilakukan melalui kegiatan sederhana yang menyenangkan. Penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan akan membuat pembelajaran literasi numerasi sejak usia dini lebih menarik. Literasi numerasi melibatkan berbagai elemen, seperti angka, data, dan simbol matematika yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Sayangnya, hasil asesmen literasi numerasi internasional menunjukkan bahwa tingkat literasi numerasi anak di Indonesia masih tergolong rendah.

Hasil studi PISA (Programme for International Student Assessment) pada tahun 2018 mengungkapkan bahwa hanya 28% siswa Indonesia yang mampu mencapai level 2 atau lebih tinggi dari total 6 level yang ada, sementara rata-rata negara peserta PISA yang mencapai level di atas 2 adalah sebesar 78% (OECD, 2018). Selain itu, hanya 1% siswa Indonesia yang berhasil mencapai level 5, jauh lebih rendah dibandingkan rata-rata negara lain yang mencatatkan angka 11%. Temuan ini menunjukkan adanya permasalahan mendasar yang perlu segera diatasi dalam sistem pendidikan nasional, khususnya dalam peningkatan kemampuan literasi numerasi sejak usia dini.

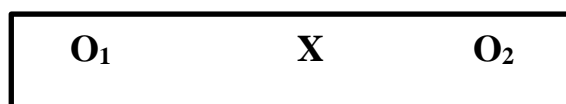
Berdasarkan hasil observasi di TK Islam An-Nizham Kota Jambi, kemampuan literasi numerasi anak usia 5-6 tahun masih belum berkembang secara optimal. Sebagian besar anak mengalami kesulitan dalam mengenal konsep aljabar, bilangan, geometri, pengukuran, serta analisis data. Hal ini terlihat dalam kegiatan pembelajaran di mana anak masih mengalami kesulitan dalam memperkirakan perkiraan dengan logis, mengurutkan angka, mengenali bentuk geometri, membedakan ukuran panjang-pendek, besar-kecil, serta melakukan klasifikasi objek berdasarkan beberapa kriteria. Kondisi ini menegaskan perlunya metode pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif guna meningkatkan kemampuan literasi numerasi anak.

Salah satu metode yang dapat digunakan adalah permainan bingo. Menurut Tuttle (2015), permainan bingo dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengingat informasi secara lebih efektif. Selain itu, permainan ini juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga

anak lebih mudah memahami konsep akademik, termasuk literasi numerasi (Sudrajat, 2015). Rezeki (2023) juga menunjukkan bahwa permainan bingo berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan berbagai penelitian tersebut, permainan bingo dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi numerasi anak usia dini. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan bingo terhadap kemampuan literasi numerasi anak usia 5-6 tahun di TK Islam An-Nizham Kota Jambi.

## METODE

Jenis penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu kuantitatif eksperimental. Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang menggunakan pendekatan ilmiah untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel yang diteliti. Penelitian ini menerapkan desain eksperimen dengan pendekatan *pre-eksperimental* yang menggunakan model *one group pretest-posttest design*. Dalam desain ini, pengaruh dari treatment dapat di hitung dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttes* pada satu kelompok. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel *independent* yaitu permainan bingo, adapun desain penelitian pada penelitian ini yaitu:



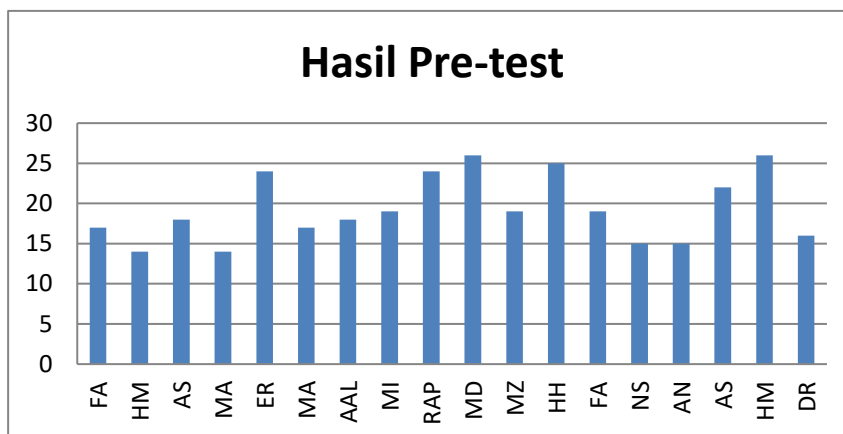
Gambar 1. Desain Penelitian One-group Pretest-Posttest design

Populasi dalam penelitian di TK Islam An-Nizham Kota Jambi pada tahun ajaran 2024/2025 terdapat 53 peserta didik. 18 peserta didik di Kelas B1 TK Islam An-Nizham akan dijadikan sampel dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling dalam pemilihan sampel, di mana sampel dipilih berdasarkan kriteria yang sesuai dengan tujuan penelitian (Santina dkk, 2021). Sampel yang dipilih adalah sebanyak 18 anak yang masih menunjukkan keterbatasan dalam kemampuan literasi numerasi. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data secara observasi dan dokumentasi. Tujuan dari analisis data adalah untuk menjawab pertanyaan penelitian atau melakukan perhitungan hipotesis yang telah dirumuskan dan uji dengan uji normalitas, uji homogenitas dan uji t hipotesis.

## HASIL DAN DISKUSI

### Hasil

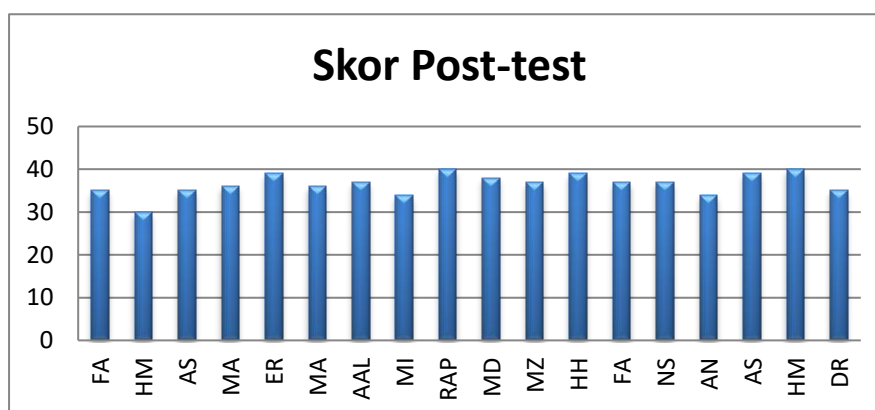
Penelitian ini diawali dengan melakukan *pretest* (tes awal). Dimana peneliti melakukan observasi terhadap proses belajar peserta didik dan guru pada proses pembelajaran dengan mengisi lembar instrument penelitian yang berisi indikator kemampuan literasi numerasi. Indikator dan deskriptor yang dikembangkan oleh Firdaus dan Susanti (2024) diterapkan pada sampel tersebut untuk mengukur tingkat pemahaman anak mengenai pengetahuan seksual sebelum dan sesudah diberikan intervensi menggunakan permainan bingo, Adapun hasil pretest yaitu:



Gambar 2 Hasil skor pretest

Pada tahap awal penelitian, dilakukan pretest sebelum menerima perlakuan guna mengetahui kemampuan awal mereka dalam literasi numerasi. Data pre-test diperoleh dengan mengisi lembar observasi yang dirancang untuk mengukur kemampuan literasi numerasi. Dari hasil pretest diperoleh jumlah sebanyak 348 dengan skor terendah yaitu 14 dan tertinggi 26. Nilai rata-rata Pre-test menunjukkan rata-rata pre-test 19,33 dari keseluruhan nilai persentase yang didapatkan adalah 48,32%. Selanjutnya merupakan kategori perolehan skor berdasarkan indikator pada pre-test, yang menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih memiliki pemahaman yang terbatas tentang pemahaman literasi numerasi anak usia 5-6 tahun, Hal ini mencakup pemahaman mengenai aljabar, bilangan, geometri, pengukuran dan analisis data. Selanjutnya yaitu pemberian treatment, sebelum dilakukannya treatment peneliti penyusun terlebih dahulu RPPH yang telah disesuaikan dengan tema pembelajara. Tretment dilakukan sebanyak 6 kali, yang mana peneliti mengajak anak untuk bermain permainan bingo.

Setelah intervensi dengan permainan bingo, peneliti melakukan posttest (penilaian akhir). Untuk menilai kemampuan literasi numerasi anak setelah dilakukannya *treatment* digunakan lembar instrumen untuk menjawab kemampuan literasi numerasi anak, lebih lanjut hasil *posttest* dapat dilihat diagram di bawah ini:



Gambar 3 Skor Hasil Posttest

Hasil posttest di peroleh dengan jumlah 658 dengan nilai tertinggi sebesar 40 dan nilai terendah sebesar 30, perhitungan mean post-test mengalami peningkatan yang signifikan yakni 36,55 dari nilai total dengan persentase 91,37%. Hasil penelitian ini di dukung dengan uji normalitas, Prosedur uji normalitas bertujuan untuk mengidentifikasi kesesuaian distribusi data dalam suatu kelompok atau variabel dengan distribusi normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilaksanakan dengan menerapkan metode Lilliefors. Perhitungan dilakukan secara manual untuk memastikan keakuratan

analisis data. Berikut adalah hasil pengolahan uji normalitas yang telah dilakukan, hasil pengolahan uji normalitas sebagai berikut:

**Tabel 1.** Hasil Uji Normalitas

Kelas	Jumlah sampel			Keterangan
Pre-test	18	0,1879	0,200	Normal
Post-test	18	0,0829	0,200	Normal

Dari hasil uji normalitas yang tercantum dalam tabel di atas, diketahui bahwa nilai pada *pre-test* ialah  $0,1879 < 0,200$ , dan hasil uji normalitas pada *post-test* diketahui nilai pada *post-test* ialah  $0,0829 < 0,200$ . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

**Tabel 2.** Hasil Uji Homogenitas

Kelas	Jumlah Sampel			Keterangan
Pre-test	18	1,722	2,27	Homogen
Post-test	18			

Berdasarkan Tabel 17 mengenai uji homogenitas di atas, dinyatakan bahwa semua data tes awal dan tes akhir memiliki  $<$  yang mengindikasikan bahwa kedua kelompok data memiliki variansi yang homogen. Dengan demikian, analisis selanjutnya dapat dilanjutkan dengan uji-t untuk mengukur tingkat perbedaannya. Pengujian hipotesis dapat diteruskan menggunakan uji-t.

**Tabel 3.** Hasil Uji Hipotesis

Kelas	Jumlah Sampel			Keterangan
Pre-test	18			
Post-test	18	18,92	2,110	Peningkatan

Berdasarkan tabel diatas, diketahui  $>$  dengan nilai  $18,92 > 2,110$  dengan hasil ini,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti terdapat pengaruh signifikan antara kemampuan literasi numerasi anak rentang usia 5 sampai 6 tahun di TK Islam An-Nizham pada data *pre-test* dan *post-test*. Ukuran efek yang dihitung menggunakan Cohen's  $d$  menunjukkan nilai sebesar 5,11, yang dikategorikan sebagai "strong effect". Hal ini berarti bahwa pengaruh penggunaan permainan bingo terhadap pengetahuan literasi numerasi anak sangat kuat. Hasil analisis penelitian memperlihatkan bahwa rata-rata anak-anak sebelum permainan Bingo memiliki nilai literasi numerasi adalah 19,33, sedangkan setelah diberikan perlakuan meningkat menjadi 36,55. Hal ini mengindikasikan bahwa permainan bingo memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan literasi numerasi anak rentang usia 5 sampai 6 tahun di TK Islam An-Nizham Kota Jambi.

### Diskusi

Berdasarkan pendapat Buttner yang dikutip oleh Sudrajat (2015), permainan bingo adalah salah satu permainan tradisional yang banyak diminati di dalam kelas karena dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Metode permainan ini, anak-anak lebih mudah memahami pentingnya suatu kegiatan dan memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Bingo tidak hanya

berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif karena memungkinkan pengajar materi yang lebih kreatif dan interaktif mudah dipahami oleh siswa. Hal ini membuat proses belajar-mengajar menjadi lebih menarik dan mampu meningkatkan keterampilan literasi numerasi anak.

Kemampuan aljabar anak rentang usia 5 sampai 6 tahun masih dalam tahap awal dan bersifat informal. Mereka belum belajar aljabar dalam bentuk simbolik seperti pada tingkat sekolah dasar, tetapi mereka sudah mulai mengembangkan pemahaman dasar tentang pola dan hubungan. Berdasarkan hasil post-test kemampuan aljabar di TK Islam An-Nizham Kota Jambi terdapat peningkatan kemampuan aljabar anak setelah diberikannya perlakuan permainan bingo. Sependapat dengan Suripatty, Nadiroh dan Nurani (2019) bahwa penerapan permainan Bingo dapat meningkatkan kecerdasan logika matematika anak, termasuk dalam hal mengenali pola dan memahami hubungan matematis. Permainan Bingo dapat mengembangkan pemahaman pola dan hubungan karena melibatkan aktivitas mencocokkan, mengelompokkan, serta mengidentifikasi keteraturan dalam warna, gambar, atau bentuk.

Kemampuan bilangan adalah keterampilan dalam memahami dan menggunakan angka dalam berbagai situasi. Hamidah & Ismiatun (2020) Menjelaskan Pada anak usia dini pemahaman dasar tentang angka, urutannya, hubungan antarbilangan, serta operasi matematika sederhana. Kemampuan bilangan di TK Islam An-Nizham Kota Jambi berdasarkan hasil pre-test dan post-test terdapat peningkatan nilai, hal ini terjadi setelah diberikannya perlakuan atau treatment dengan permainan bingo. Safitri & Marlina (2020) berpendapat bahwa bingo adalah permainan yang efektif, efisien, dan cocok untuk mengembangkan aspek kognitif, salah satunya membantu anak-anak memahami konsep bilangan. Lewat permainan ini, anak-anak bisa mengenal angka, memahami dasar-dasar bilangan, dan melatih ingatan serta konsentrasi mereka. Ketika anak mendengarkan angka yang disebutkan dan mencocokkannya dengan kartu bingo, mereka tidak hanya sekedar menghafal angka, tetapi juga belajar mengasosiasikannya dengan suara dan simbol. Permainan ini juga mengasah kemampuan berpikir analitis dan pemecahan masalah karena anak harus memahami pola dan strategi untuk memenangkan permainan.

Geometri adalah ilmu dari matematika yang berhubungan dengan kemampuan untuk mengetahui konsep bentuk, ruang dan ukuran (Utami & Harianja, 2023). Geometri anak usia dini merujuk pada pengenalan dan pemahaman konsep-konsep dasar geometri yang diajarkan kepada anak-anak pada tahap usia awal (biasanya usia 3-6 tahun). Pada usia ini, anak-anak mulai mengenal dunia di sekitar mereka, termasuk bentuk-bentuk, ukuran, dan posisi objek. Kemampuan geometri anak di TK Islam An-Nizham Kota Jambi setelah di berikannya perlakuan permainan bingo kemampuan anak mengenai geometri meningkat dengan sangat baik. Sejalan dengan pendapat Badjeber & Suciati (2021) bahwa permainan Bingo adalah metode yang efektif dalam pembelajaran materi bangun datar. Dengan menggunakan permainan ini, siswa lebih mudah memahami karakteristik bentuk geometri dan hubungan antar bentuk, serta mengingat ciri-ciri geometri dengan cara yang menyenangkan. Metode permainan Bingo membantu anak dalam mengembangkan pemahaman konsep melalui pengalaman bermain yang interaktif. Permainan ini memperkuat pengetahuan anak terhadap istilah, konsep, dan prinsip dalam materi geometri.

Pengukuran sederhana adalah proses membandingkan atau menentukan ukuran suatu benda menggunakan alat ukur non-standar maupun standar secara mudah dan intuitif. Pengukuran dasar pada anak usia dini mencakup pemahaman mengenai konsep panjang-pendek, berat-ringan, besar-kecil, serta volume yang penuh atau kosong. Bingo dapat dijadikan salah satu metode yang efisien untuk meningkatkan keterampilan pengukuran pada anak-anak usia dini. Anak-anak dapat dengan menyenangkan belajar membandingkan berbagai ukuran, seperti panjang-pendek, berat-ringan, atau besar-kecil, melalui permainan ini. Kemampuan analisis data pada anak usia dini melibatkan keterampilan dasar dalam mengumpulkan, mengorganisir, mengelompokkan dan menyimpulkan informasi dari berbagai sumber. Meskipun anak-anak pada usia ini belum memiliki keterampilan

analisis data yang kompleks, mereka dapat diajarkan melalui pendekatan yang menyenangkan dan kontekstual. Menurut pendapat Suripatty, dkk (2019) anak-anak dapat meningkatkan kemampuan logika matematika mereka dengan bermain bingo, termasuk keterampilan dalam mengelompokkan dan mengklasifikasikan objek berdasarkan karakteristik tertentu. Permainan Bingo dapat sangat efektif untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengelompokkan berdasarkan dapat membedakan dan mencari persamaan, terutama di usia dini. Permainan ini memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mengenali perbedaan antar elemen (seperti gambar, angka, atau warna), sekaligus menemukan kesamaan atau hubungan antara elemen-elemen tersebut.

## KESIMPULAN

Kegiatan permainan bingo merupakan salah satu kegiatan permainan yang dapat berdampak positif dalam menstimulasi kemampuan literasi numerasi anak usia 5-6 tahun. Kegiatan ini membuat anak lebih mudah memahami pemahaman aljabar, bilangan, geometri, pengukuran dan analisis data anak usia 5-6 tahun. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan skor rata-rata dari *pretest* sebesar 19,33 menjadi *posttest* sebesar 36,55. Hasil tersebut didasarkan dari analisis yang telah dilakukan dengan menggunakan uji *t paired* sampel dengan *t* hitung 18,92 > *t* tabel 2,110, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dari perhitungan *effect size* dengan menggunakan rumus cohen's maka didapatkan hasil sebesar 5,11.

## REFERENSI

- Arifudin, O. (2022). *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: CV. Widina Media Utama
- Badjeber, R., & Suciati, I. (2021). Penggunaan Metode Permainan “Bingo Matematika” Pada Materi Bangun Datar. *Aksioma*, 10(1), 1–11. <https://doi.org/10.22487/Aksioma.V10i1.830>
- Firdaus, I., & Susanti, R. A. (2024). Meningkatkan Literasi Numerasi Melalui Media Dakon Pada Anak Usia 5-6 Tahun. 07(01), 44–57.
- Hasni, U. (2021). Peran Orangtua Dalam Mendidik Anak Sejak Usia Dini Di Lingkungan Keluarga. *Buhuts Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 1(2), 200–213. <https://doi.org/10.24952/Alathfal.V1i2.3442>
- OECD. (2018). *PISA 2018 results (Volume I): What students know and can do*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/5f07c754-en>
- Rahmadeni, F. (2022). Urgensi Pengenalan Konsep Literasi Numerasi Pada Anak Usia Dini. *Arithmetic: Academic Journal Of Math*, 4(1), 79.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Ratnasari, E. M. (2020). Outdoor Learning Terhadap Literasi Numerasi Anak Usia Dini. *Thufula: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(2),
- Rezeki, S. (2023) *Pengaruh Permainan Bingo Untuk Mengenal Huruf Pada Anak Di Tk Nurul Fajri Aceh Selatan* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry).
- Safitri, M. M., & Marlina, S. (2020). Efektivitas Permainan Bingo Dalam Menstimulasi Kemampuan Konsep Bilangan Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4, 1361–1373.
- Santina, R. O., Hayati, F., & Oktariana, R. (2021). Analisis Peran Orangtua Dalam Mengatasi Perilaku Sibling Rivalry Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa ...*, 2(1), 1–13. [File:///Users/Ajc/Downloads/319-File Utama Naskah-423-1-10-20210810.Pdf](File:///Users/Ajc/Downloads/319-File%20Utama%20Naskah-423-1-10-20210810.Pdf)
- Shofia, M., & Dadan, S. (2021). Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1561.
- Sudrajat, H.N., & Helina, H. (2015). Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Melalui Metode Permainan Bingo, *Jurnal Ilmiah Visi Pptk Paudni*. 10(2),114-121

- Suripatty, P. J. P., Nadiroh, N., & Nurani, Y. (2019). Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Permainan Bingo. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 100. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.282>
- Tuttle, S. (2015). Bingo as a learning strategy in classroom instruction. *Journal of Educational Strategies*, 10(2), 30–35.
- Utami, W. S., & Harianja, S. I. (2023). Pengembangan Model Stimulasi Geometri Berbasis Pendekatan SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual) untuk Anak Usia Dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 10(1), 25-36.
- Utami, W. S., & Indryani, I. (2024). Pengaruh Kegiatan Fun Cooking Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun di RA Darussalam Kecamatan Pelepat Ilir. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 9(1), 9-17.
- Hamidah, I., & Ismiatun, A. N. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Kaleng Engklek. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(3), 260-265.